

Studi komparasi model tipe *role play* dengan tipe *ekspositori* pada hasil belajar ips kelas II

Kariendra Wisnu Wardana ✉, Universitas PGRI Madiun

Ellys Mersina Mursidik, Universitas PGRI Madiun

Hendra Erik Rudyanto, Universitas PGRI Madiun

✉ kariendra_2102101063@mhs.unipma.ac.id

Abstract: This study aims to compare the effectiveness of cooperative learning using the role play model and the expository model on social studies learning outcomes in grade II students. The research used a quasi-experimental design with a sample of 40 students from Madrasah Ibtidaiyah (MI) Pesantren Nurul Islam (PENI). Students were divided into an experimental class taught using the role play model and a control class using the expository model. Data were collected using multiple choice tests. The results showed a significant difference between the two classes, with the role play model showing higher post-test scores ($M=86.5$) than the expository model ($M=80.5$). The findings suggest that the role play model is more effective in improving students' learning outcomes in social studies.

Keywords: Cooperative learning, Role play, Expository model, Learning outcomes, Social studies

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe role play dan tipe ekspositori terhadap hasil belajar IPS siswa kelas II. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan jumlah sampel 40 siswa dari Madrasah Ibtidaiyah (MI) Pesantren Nurul Islam (PENI). Siswa dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen menggunakan model role play dan kelas kontrol menggunakan model ekspositori. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas, di mana model role play menunjukkan nilai post-test yang lebih tinggi ($M=86,5$) dibandingkan model ekspositori ($M=80,5$). Temuan ini menunjukkan bahwa model role play lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Kata kunci: Pembelajaran kooperatif, Role play, Model ekspositori, Hasil belajar, IPS



PENDAHULUAN

Komparasi adalah proses membandingkan dua atau lebih objek untuk melihat persamaan dan perbedaannya. Metode ini digunakan dalam berbagai bidang untuk memahami variasi, pola, dan mengevaluasi efektivitas suatu hal. Komparasi membantu peneliti memperoleh wawasan yang lebih dalam dan membuat kesimpulan berdasarkan perbedaan atau kesamaan yang ditemukan. Muryanti & Herman (2021) mengemukakan, tujuan dari komparasi untuk membandingkan serta memahami dua variabel yang memberikan pemahaman lebih baik pada keunikan dan keunggulan masing-masing.

Model pembelajaran *role play* adalah pembelajaran aktif di mana siswa mempunyai peran tertentu dalam situasi yang dirancang untuk mensimulasikan pengalaman nyata. Model pembelajaran *role play*, siswa akan berinteraksi dan berkolaborasi satu sama lain, memerankan karakter atau situasi tertentu yang berkaitan dengan materi pelajaran. Berpartisipasi dalam peran yang berbeda, siswa dapat melihat sudut pandang yang berbeda dan belajar berkolaborasi dengan teman sekelas. Halifah (2020) Model *role play* memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran melalui interaksi sosial. Dengan memainkan peran sesuai tema, siswa dapat mengembangkan empati, simpati, kerja sama, dan keterampilan komunikasi. Dengan model bermain peran, siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri berani mengungkapkan pendapat, dan menghargai orang lain (Inten, 2017).

Model pembelajaran *ekspositori* merupakan model pengajaran di mana guru berperan sebagai penyampai informasi atau penjelasan pada siswa langsung dan sistematis. Model *ekspositori*, guru memberikan ceramah, presentasi, atau penjelasan mengenai materi pelajaran, sementara siswa berperan sebagai pendengar dan pencatat. Islam, Napitupulu, & Situmorang, (2022) Model *ekspositori* merupakan strategi pembelajaran yang dapat dilakukan dengan diskusi atau ceramah, memfokuskan tersampainya materi yang bersifat verbal kepada siswa. Model *ekspositori* digunakan supaya siswa bisa berpikir yang lebih kritis dan penguasaan materi ada pada tangan siswa. Model pembelajaran *ekspositori* adalah pendekatan yang berfokus pada penyampaian materi secara langsung oleh guru kepada siswa, dengan tujuan utama agar siswa dapat memahami materi pelajaran secara optimal (Bramantha, 2021).

Menurut Marzuki M & Dodo Santo Boroneo (2023) Hasil belajar merupakan bentuk pencapaian yang mencerminkan adanya perubahan setelah melalui suatu proses, sedangkan belajar adalah proses interaksi antara individu dan lingkungannya yang menyebabkan perubahan dalam perilaku. Malvin Dukalang & Sudirman (2024) Hasil belajar menggambarkan sejauh mana kemampuan siswa tercapai setelah mengikuti proses pembelajaran, yang biasanya diukur melalui skor atau nilai sebagai indikator penguasaan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar juga mencerminkan perubahan yang diperoleh siswa dari pengalaman interaksinya dengan lingkungan, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai suatu mata pelajaran dapat diketahui melalui prestasi belajar yang dicapai (Kurniawan, Rahmawati, & Dian, 2024).

Peneliti bermaksud membandingkan model pembelajaran yang belum pernah diterapkan guru, yaitu *role play*, dengan model yang biasa digunakan yaitu *ekspositori* dalam pembelajaran IPS kelas II di MI Pesantren Nurul Islam (PENI) Bukur, Jiwan, Madiun. Berdasarkan hasil observasi dengan guru IPS kelas II, pembelajaran yang dilakukan biasanya berupa tanya jawab dan diskusi kelompok. Namun, diskusi sering kurang efektif karena kelompok dibentuk tidak heterogen dan siswa cenderung berkelompok berdasarkan jenis kelamin. Akibatnya, sebagian siswa tidak fokus dan guru lebih memilih

model *ekspositori*. Data awal menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memiliki nilai di bawah KKM.

Model kooperatif tipe *role play* dinilai berpotensi sebagai alternatif variasi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas II. Karena belum pernah diterapkan oleh guru di mata pelajaran IPS, peneliti tertarik mencoba model ini dan membandingkannya dengan model *ekspositori* di MI Pesantren Nurul Islam (PENI). Diharapkan, penerapan model *role play* dapat mendorong partisipasi siswa dan meningkatkan capaian belajar.

METODE

Penelitian dengan jenis kuantitatif menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Mariskhantari, Karma, & Nisa (2022), Metode eksperimen bertujuan untuk mengetahui dampak variabel bebas terhadap variabel terikat dalam situasi yang terkontrol. Penelitian ini memakai rancangan quasi eksperimen dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu subjek mendapatkan perlakuan yang sama dan dilakukan pengukuran dua kali, yaitu sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan diberikan. Dalam penelitian, 40 siswa kelas II MI Pesantren Nurul Islam (PENI) dipilih dan dibagi secara acak menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Desain ini disajikan sebagai berikut.

<i>Responden</i>	<i>Group</i>	<i>Variabel</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>R</i>	<i>Eksperimen</i>	<i>X1</i>	<i>T¹</i>	<i>O¹</i>
<i>R</i>	<i>Kontrol</i>	<i>X2</i>	<i>T²</i>	<i>O²</i>

Keterangan :

R = Pengambilan sampel responden

X1 = Perlakuan (dengan model pembelajaran tipe *role play*)

X2 = Perlakuan (dengan model pembelajaran tipe *ekspositori*)

T¹ = Pretest kelas eksperimen

T² = Pretest kelas kontrol

Selama proses pembelajaran di kelas eksperimen, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role play* sebagai perlakuan untuk mengamati pengaruhnya terhadap hasil belajar IPS siswa. Sebaliknya, di kelas kontrol digunakan model pembelajaran *ekspositori* tanpa perlakuan khusus sebagai pembandingan.

HASIL PENELITIAN

Data yang disajikan merupakan hasil tes belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan topik kedudukan dalam keluarga, yang dilaksanakan di kelas II Madrasah Ibtidaiyah (MI) Pesantren Nurul Islam (PENI). Tes diberikan kepada 20 siswa di kelas kontrol dan 20 siswa di kelas eksperimen. Penelitian ini menampilkan hasil dari satu jenis tes, yaitu post-test berbentuk pilihan ganda yang diterapkan pada kedua kelas. Berikut adalah penyajian data hasil tes.

	<i>N</i>	<i>Nilai Mean</i>	<i>Nilai Median</i>	<i>Nilai Minimum</i>	<i>Nilai Maksimum</i>	<i>Standar Deviasi</i>
Kelas Kontrol	20	80,5	80	70	100	8,870
Kelas Eksperimen	20	86,5	85	70	100	8,750

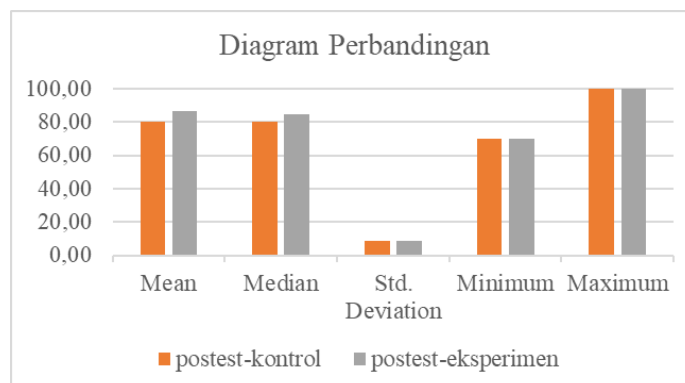
a) Hasil Post-test kelas kontrol

Post-test dilaksanakan setelah penerapan model *ekspositori* untuk mengukur hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai 80,5, nilai terendah 70, dan tertinggi 100.

b) Hasil Post-test kelas eksperimen

Post-test dilakukan setelah penerapan model *ekspositori* untuk mengukur hasil belajar siswa. Rata-rata nilai post-test adalah 86,5, dengan nilai terendah 70 dan tertinggi 100. Berikut tabel perbandingan hasil post-test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen :

		postest-kontrol	postest-eksperimen
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		80.50	86.50
Median		80.00	85.00
Std. Deviation		8.870	8.751
Minimum		70	70
Maximum		100	100



Tabel 2. Hasil uji-t

Kelompok	df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan	Keputusan
Kelas Eksperimen	38	0.038	sig<0,05	H ₀ ditolak dan H _a diterima
Kelas Kontrol	37.993	0.038	sig<0,05	H ₀ ditolak dan H _a diterima

Hasil dari uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih rendah dari 0,05 keputusan uji hipotesis yaitu H_0 ditolak dan H_1 diterima jadi terdapat perbandingan yang signifikan dari pembelajaran yang menerapkan model *role play* pada hasil belajar siswa kelas II daripada yang menggunakan model *ekspositori*.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengetahui perbedaan hasil belajar antara model *role play* dan *ekspositori* pada siswa kelas II. Rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 80,50, sedangkan kelas eksperimen 86,50. Uji hipotesis menunjukkan p-value $0,038 < 0,05$, yang berarti model *role play* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Kesimpulan dari uji hipotesis adalah H_1 atau diterima, sehingga model pembelajaran kooperatif *learning* tipe *role play* berpengaruh signifikan pada hasil belajar siswa.

Model *role play* mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga mempermudah pemahaman materi IPS tentang Kedudukan dalam Keluarga dan meningkatkan hasil belajar dibandingkan model *ekspositori*. Sejalan dengan pendapat Yanto (2015) Penelitian berjudul Model pembelajaran *role play* membuktikan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Melalui keterlibatan aktif siswa dalam memerankan situasi sosial, diperoleh pemahaman yang lebih baik, peningkatan kemampuan sosial dan komunikasi, serta terciptanya suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Role play adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang efektif meningkatkan hasil belajar dengan melibatkan siswa secara aktif dalam memperagakan materi yang dipelajari. Khoiro & Akhwani (2021) Model *role play* terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pendekatan *Role Play* membantu siswa memahami materi secara lebih nyata dan bermakna, karena mereka secara langsung terlibat dalam simulasi peran yang mencerminkan situasi kehidupan sehari-hari. Model *role play* meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa, serta mendorong pengembangan keterampilan sosial, tanggung jawab, dan berpikir kritis. Model ini efektif sebagai strategi pembelajaran aktif, khususnya dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar (Tarigan, 2017).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis datamdan pembahasan yang mengacu pada rumusan masalah, diperoleh bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *role play* lebih berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II dibandingkan dengan model *ekspositori*. Keunggulan model ini tercermin dari peningkatan kemampuan siswa dalam menyebutkan kedudukan dalam keluarga, yang terlihat dari selisih nilai antara pre-test dan post-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *role play* lebih efektif dan unggul dalam pembelajaran IPS

Saran bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel, jenjang kelas yang lebih tinggi, maupun pada mata pelajaran yang berbeda, serta mempertimbangkan variabel lain seperti motivasi belajar dan keterampilan sosial siswa agar hasil penelitian semakin komprehensif dan bermanfaat dalam pengembangan model pembelajaran di sekolah dasar siswa kelas II dibandingkan model *ekspositori*.

DAFTAR PUSTAKA

1. Bramantha, H. (2021). Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Ekspositori Dengan Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Video. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 5(2), 195–202. <https://doi.org/10.31537/ej.v5i2.515>
2. Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 35–40. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1150>
3. Inten, D. N. (2017). Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 109–120. <https://doi.org/10.29313/mediator.v10i1.2712>
4. Islam, J. K., Napitupulu, D. S., & Situmorang, H. B. (2022). Strategi Pembelajaran Ekspositori Pada Pelajaran Ski, (2), 92–97.
5. Khoiro, D. M., & Akhwani, A. (2021). Studi Komparasi Metode Pembelajaran Role Playing dan Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1359>
6. Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
7. Malvin Dukalang, & Sudirman. (2024). Minat Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, 1(1), 41–50. <https://doi.org/10.70311/jpeb.v1i1.4>
8. Mariskhantari, M., Karma, I. N., & Nisa, K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Beleka Tahun 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 710–716. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.613>
9. Marzuki M, & Dodo Santo Boroneo. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Makhluh Hidup Kelas Vii Smpn 1 Ambalau. *Jurnal Riview Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 6(2)(2), 356–365.
10. Muryanti, E., & Herman, Y. (2021). Studi Perbandingan Sistem Pendidikan Dasar di Indonesia dan Finlandia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1146–1156. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1696>
11. Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v5i3.3898>
12. Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 53–57. Retrieved from <http://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/4681>